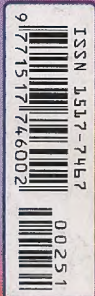
GAME • FAÇA PARTE DE UMA FAMÍLIA INCRÍVEL NO GBA

Abril
R$ 8,95
Ano 5
30/12/2004
Nº 251

RECREIO

Acho que vi dois ratinhos...

ISSN 1517-7467

COM O PÉ DIREITO
Simpatias para começar 2005 no maior astral

LOUCOS POR QUEIJO

Eles são capazes de tudo para defender seu almoço. Conheça a dupla maluca do desenho Ratz

www.RECREIOONLINE.com.br

ADEUS, ANO VELHO...
Tente adivinhar as promessas de ano novo dos seus personagens preferidos

QUADRINHOS
Stitch detona em um concurso para cães

GANHE DINO MANIA
- 1 pedra para escavar com um iguanodonte
- 1 fascículo do Livro dos Dinossauros

AQUI TEM

CURIOSIDADES!

Existe alguma coisa que você quer saber? Então, escreva para a gente:

Revista RECREIO
Seção Curiosidades
Av. das Nações Unidas, 7221 - 8º andar
São Paulo - SP - CEP 05425-902
E-mail:
recreio.abril@atleitor.com.br

DE ONDE SAIU O NOME PEIXE-GATO? ONDE ELES VIVEM E QUANTOS TIPOS EXISTEM?

Daniel Franco Haeck
Engenheiro Coelho – SP

O nome peixe-gato é uma tradução da palavra inglesa *catfish*, que se refere aos peixes da ordem Siluriformes. A maioria dos animais dessa turma tem órgãos sensoriais perto da boca que se parecem com bigodes de gato. Esses órgãos ajudam a detectar a temperatura e perceber o ambiente. No Brasil, os peixes-gatos recebem nomes como bagres, mandis, cascudos e limpa-vidros. Há cerca de 2.400 espécies de Siluriformes, que vivem nos oceanos e rios do mundo todo.

QUANTOS ÍNDIOS HAVIA NA ÉPOCA DO DESCOBRIMENTO DO BRASIL?

Giulia Ventorim Ferreira, 9 anos
São Paulo – SP

Ninguém sabe exatamente quantas pessoas moravam aqui quando os portugueses chegaram. O que se sabe é que havia vários povos com características culturais diferentes. Estudando os registros e as raízes de idiomas indígenas atuais, os pesquisadores acreditam que existiam cerca de 1.300 línguas diferentes na área que hoje corresponde ao Brasil.

EM QUE ANO FOI INVENTADA A FILMADORA? POR QUEM?

Bárbara Paiva Mira, 10 anos
Corumbá – MS

A primeira filmadora se chamou cinematógrafo e foi inventada pelos irmãos Auguste e Louis Lumière, em 1895. A máquina era movida por uma manivela e funcionava como várias máquinas fotográficas juntas para registrar seqüências de imagens que quando exibidas ganhavam efeito de movimento. O mesmo aparelho também conseguia projetar imagens e deu início à história do cinema.

VOCÊ SABIA QUE...

▸ Foi inventado um robô que faz tatuagens? Ele se chama Freddy e foi apresentado em uma feira de tecnologia na Áustria. O cérebro do robô analisa desenhos e reproduz a imagem no corpo das pessoas.

QUEM INVENTOU A TV?

André Elias Baptistella, 12 anos
Araras – SP

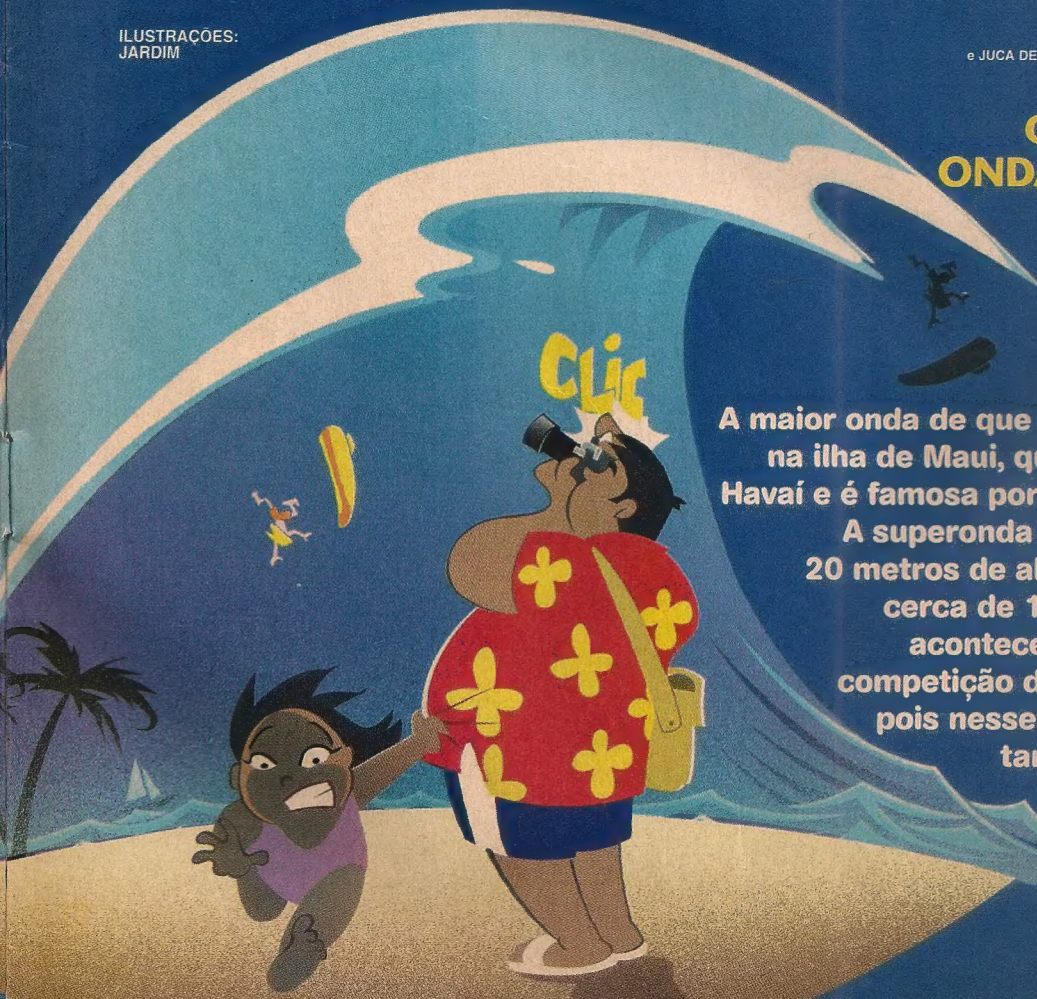
A TV foi criada graças às pesquisas e ao trabalho de vários cientistas. A lâmpada elétrica, por exemplo, inventada por Thomas Edison, em 1879, ajudou a criação das válvulas da TV. Depois, em 1880, o francês Maurice Le Blanc criou um sistema de projeção de imagens que dava a impressão de movimento. Em 1927, o russo Vladimir Zworykin transmitiu imagens a distância. O primeiro aparelho de TV foi registrado em 1930 pelo americano Philo Farnsworth. Em 1936, uma emissora inglesa colocou câmeras na rua e transmitiu a coroação do rei Jorge VI. Entre as décadas de 40 e 50, a TV já existia em quase todos os países. No Brasil, os primeiros televisores chegaram em 1950, trazidos por Assis Chateaubriand, proprietário da primeira emissora nacional, a TV Tupi.

ILUSTRAÇÕES: JARDIM

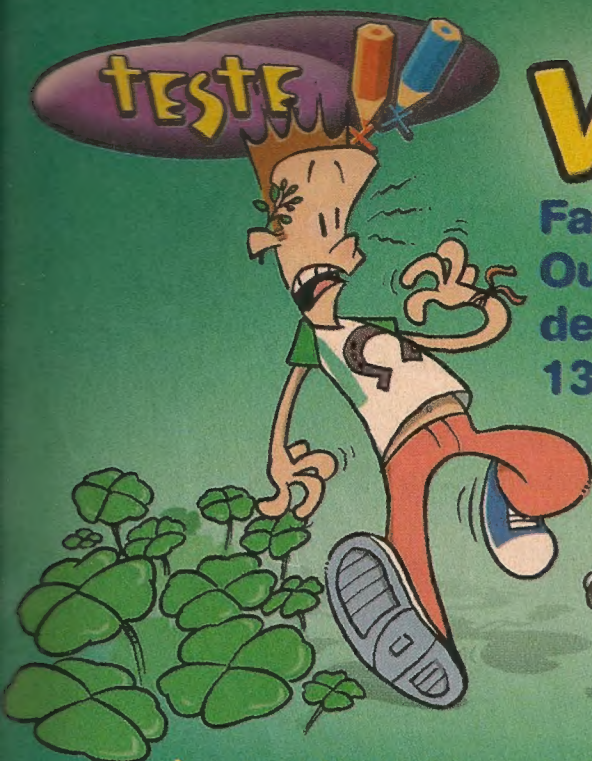
CONSULTORIA: FERNANDO GIBRAN (biólogo doutorando da USP) e JUCA DE BARROS (presidente da Confederação Brasileira de Surfe).

QUAL FOI A MAIOR ONDA DO MAR DE QUE SE TEM NOTÍCIA? ALGUÉM A FOTOGRAFOU?

Gabriel Pedro G. Amaral
Patos de Minas – MG

A maior onda de que se tem notícia se formou na ilha de Maui, que fica no arquipélago do Havaí e é famosa por suas ondas gigantescas. A superonda chegou a mais ou menos 20 metros de altura, que é o mesmo que cerca de 13 carros empilhados! Ela aconteceu em 2003, durante uma competição de surfe e foi fotografada, pois nesse concurso são premiados tanto os melhores surfistas quanto os fotógrafos que fazem as fotos mais legais.

TESTE

VOCÊ É SUPE

Faça o teste e descubra. Ou será que você tem medo de fazer 13 pontos?

1 À meia-noite do Ano-Novo, você vai estar:

- A Comemorando com a família e os amigos.
- B Fazendo simpatias para ter sorte.
- C Curtindo a festa com uma peça de roupa nova para ter sorte.

2 Na sua carteira, é fácil encontrar:

- A Trevos de quatro folhas e sementes da sorte.
- B Uma foto sua.
- C Sua nota da sorte.

3 Um amigo está com uma coceirinha na mão e você...

- A Sugere que ele lave a mão com água fria.
- B Diz que é sinal de dinheiro chegando.
- C Pede logo uma grana emprestada porque ele vai ficar rico.

4 Se vê uma vassoura atrás da porta na casa de um amigo, você:

- A Fica bravo, pois é sinal de que ele quer que você vá embora.
- B Avisa que tem uma vassoura ali.
- C Brinca e pergunta se ele quer dispensá-lo.

5 Para você, o pior azar é:

- A Ir mal em uma prova.
- B Chover forte no dia do seu aniversário.
- C Passar embaixo de uma escada.

6 Depois de pisar no rabo de um gato preto, o que você faz?

- A Sai de perto para não atrair azar.
- B Tenta fazer carinho nele para acalmá-lo.
- C Sai correndo atrás de um amuleto.

7 Ao quebrar um espelho, você pensa:

- A Ai! Minha mãe vai ficar uma fera.
- B Tomara que minha sorte não acabe.
- C Essa não! Sete anos de azar...

8 No final do ano, é bom comer:

- A Um pouco de cada delícia e uvas para garantir um ano feliz.
- B Maçã para ter saúde, uvas para ter sorte e lentilhas para não faltar dinheiro.
- C Todas as gostosuras.

9 Quando vê réstias de alho em uma casa, você:

- A Não liga, mas sabe que dizem ser um bom amuleto.
- B Acha o enfeite esquisito.
- C Fica sossegado, pois o lugar é protegido contra mau-olhado.

10 Sua prima coloca a bolsa no chão e você:

- A Não se importa.
- B Pega na hora, pois bolsa no chão faz o dinheiro ir embora.
- C Pergunta se ela não tem medo de que o dinheiro vá embora.

RSTICIOSO?

11 O que você faz se encontra uma tesoura aberta sobre a mesa?

- **A** Guarda para ninguém se machucar.
- **B** Nem chega perto, pois é sinal de azar.
- **C** Fecha. Dizem que tesoura aberta traz azar.

12 Quando um amigo aponta uma estrela no céu, você:

- **A** Diz para ele abaixar o dedo, porque apontar faz nascer verrugas no nariz.
- **B** Se diverte contando estrelas com ele.
- **C** Olha, mas não aponta para não se arriscar e ganhar uma verruga.

13 Se um amigo pula por cima de você, qual sua reação?

- **A** Fica com medo de não crescer.
- **B** Pula sobre ele.
- **C** Pede que ele faça o caminho de volta.

14 Ao ver uma estrela cadente, você:

- **A** Fica feliz, pois vai realizar um pedido.
- **B** Chama todo mundo.
- **C** Faz um pedido.

15 Se encontra um gafanhoto, você:

- **A** Comemora, pois é sinal de esperança.
- **B** Acha legal, porque dizem que dá sorte.
- **C** Tenta vê-lo de perto.

PONTUAÇÃO

	A	B	C
1	0	2	1
2	2	0	1
3	0	1	2
4	2	0	1
5	0	1	2
6	1	0	2
7	0	1	2
8	1	2	0
9	1	0	2
10	0	2	1
11	0	2	1
12	2	0	1
13	2	0	1
14	2	0	1
15	2	1	0

RESULTADO

DE 0 A 10 PONTOS

Você não leva as superstições muito a sério. Não liga para simpatias nem tem medo do azar. Só não vale fazer piada com quem acredita nessas coisas, tá? Afinal é importante respeitar a opinião dos outros.

DE 11 A 20 PONTOS

Você já ouviu falar de muitas simpatias e tradições, mas não se preocupa com isso. Na dúvida, fica longe do que dizem que dá azar. Curta a festa de Ano-Novo e faça seus pedidos para 2005!

DE 21 A 30 PONTOS

Para você, sorte é coisa séria. Mas não precisa ter tanto medo quando dá de cara com um gato preto. Pensamento positivo espanta o azar! Faça suas simpatias no Ano-Novo e aproveite a festa.

CAKO FACCIOLI

Descubra o que uma dupla de ratinhos é capaz de fazer para salvar seu queijo em Ratz, o novo desenho da TV.

VELOZES E FAMINTOS

O que é um grande tesouro para você? Pilhas de diamantes? Um mundo cheio de brinquedos e chocolates? E que tal encontrar em um só lugar 5 mil toneladas de queijo? Isso pode não parecer tão especial, mas, se você fosse um rato, estaria no paraíso.

É o que acontece com Rápido e Razmo, a nova dupla que estréia na TV em um desenho engraçado, repleto de ação e aventura e com muita velocidade.

Os dois ratinhos acharam um navio carregado de queijos de toda parte do mundo e vão defender com suas pequenas unhas e grandes dentes todo esse cheddar, provolone, parmesão e outras delícias.

Cada vez que o navio pára em um porto diferente, eles encontram novos personagens e encaram desafios malucos para tentar impedir que descarreguem o tesouro que está no navio.

Razmo

Ele é um grande gênio da mecânica e está sempre inventando produtos para aumentar a potência de seu carrinho. Mas é do tipo pessimista, inseguro, nervoso e paranóico. Sente-se ameaçado o tempo inteiro, vê gatos por todo lado e só se acalma ouvindo as sábias palavras do amigo. Vive reclamando e esperando pelo pior. Assim, é melhor não perguntar se está tudo bem com ele, ou você vai ouvir uma lista de problemas, da ponta do rabo até as orelhas.

DIVULGAÇÃO

Svetlana

É uma mulher muito forte e decidida, que nasceu na Rússia e é especializada em mecânica. Ela pode parecer bem brava, mas é um amor de pessoa à procura de um namorado compreensivo e carinhoso. O problema é que Svetlana não agüenta mais o cheiro dos queijos e não vê a hora de se livrar da carga do navio.

Rápido

É um rato maluquinho que ama velocidade e fala sem parar. Sempre vence Razmo nas corridas, mas o protege de qualquer perigo, como um irmão mais velho. Tem um ar de superioridade e anda de nariz em pé (e que nariz!) o tempo todo. Quando não está admirando suas próprias qualidades, treina corridas na super-ratinete. Seu grande orgulho é ter ao lado um parceiro genial, capaz de criar o melhor brinquedo do mundo!

PEQUENOS E CHEIOS DE IDÉIAS

Os dois ratinhos têm motivos de sobra para comemorar. Além de viver num lugar cheio de queijo, contam com a criatividade de Benny, o cozinheiro do navio, que está sempre inventando pratos novos com essa delícia.

Na verdade, a tripulação não suporta mais comer queijo em todas as refeições, porque não consegue se livrar dessa carga nunca.

O sonho do capitão é esvaziar o navio cargueiro no próximo porto. E, para conseguir essa proeza, todos os tripulantes vivem tentando pegar os ratinhos insistentes, que resolveram lutar para defender seu lanche até o fim. Espertos e habilidosos, Rápido e Razmo andam de um lado para outro quebrando recordes de velocidade com suas ratinetes, bolando planos para que ninguém encoste no precioso estoque de queijo.

RATZ estréia no dia 3 de janeiro e será exibido de segunda a sexta, às 13h30, no Cartoon Network.

Ratinete

O ratinho Razmo criou esta máquina poderosa usando o melhor da tecnologia alemã em automobilismo, com acabamento americano e um elegante estilo italiano no design. Trata-se de uma ratoeira totalmente modificada, com arames invertidos e um motor turbinado.

Capitão

Este experiente marinheiro escocês é boa gente, mas acha que ainda vive nos velhos tempos, quando tinha entregas urgentes para fazer e era um comandante respeitado. Agora ninguém anda muito interessado em comprar a carga de seu navio que está entupido com toneladas de queijo e deixa um rastro fedido por onde passa.

RECREIO RESULTADO DA PROMOÇÃO HARRY POTTER

Centenas de corujas chegaram à redação da RECREIO trazendo cartas de todo o Brasil com respostas criativas para o DESAFIO DE BRUXO. Parabéns a todos os que participaram e descobriram maneiras especiais de se livrar dos terríveis dementadores. Os pensamentos felizes de vocês espantaram também todos os vilões que apareceram por aqui. Confira as respostas certas para as perguntas sobre as série Harry Potter e veja quem são os premiados.

RESPOSTAS CORRETAS

Quantos anos Harry Potter está fazendo quando Hagrid vai buscá-lo na cabana de férias de seus tios?
Harry está fazendo 11 anos.

Depois de perder o trem, como Harry e Rony chegam a Hogwarts em seu segundo ano de escola?
Eles usam o carro voador do pai de Rony.

Qual o nome do hipogrifo voador de Hagrid?
Ele se chama Bicuço.

[illegible]ORES

[illegible]

- ALLAN AUR[illegible] 7 anos • [illegible] – RS
- EDUARDO HENRIQUE MARSOLA NINO DE GUZMAN 7 anos • São Paulo – SP
- ENRICO CUCCHIARATO SIBINELLI 7 anos • São Paulo – SP
- FELIPE XAVIER BUSON 7 anos • Brasília – DF
- GABRIEL RIOS LEMES COSTA 7 anos • Goiânia – GO
- GUILHERME FERNANDES DE PAULA 6 anos • Juiz de Fora – MG
- GUSTAVO BONFILHO SQUARIZZI FERREIRA 7 anos • Sumaré – SP
- HENRIQUE BRAGANÇA SPONCHIADO 6 anos • Bauru – SP
- LUCCA SOUSA NILO BAHIA DINIZ DE ALMEIDA LIMA 6 anos • Caxambu – MG
- MARINA CHACON RODRIGUE[illegible] 6 anos • Curitiba – PR

CATEGORIA DE [illegible]

- ANA CAROLINA RONCOLI JERDY 8 anos • Rio de Janeiro – RJ
- DIOGO BOLSSON DE MORAES ROCHA 8 anos • Porto Alegre – RS
- EDUARDO FRANCISCO DA CRUZ 9 anos • Curitiba – PR
- ENRIQUE VAZQUEZ PEREIRA 9 anos • Rio de Janeiro – RJ
- GABRIELA MOZETTO 8 anos • Paulínia – SP
- LARISSA DILENARDI DIAS 9 anos • Jundiaí – SP
- LUIZ FELIPE ABRÃO REIS 9 anos • Curitiba – PR
- MATHEUS ROGÉRIO MARCHI 9 anos • Jundiaí – SP
- RODOLFO REIS SOLDATI 9 anos • Belo Horizonte – MG
- VIVIAN PINTO FREITAS DA SILVA 9 anos • Rio das Ostras – RJ

CATEGORIA 10 E 11 ANOS

- DANIEL SCHMIDT PINHEIRO 10 anos • Sapucaia do Sul – RS
- DIEGO HAYASHI ALONSO 10 anos • São Paulo – SP
- FRANCISCO HABEYCHE SIECZKOWSKI 10 anos • Porto Alegre – RS
- JÉSSICA DE SOUZA LIMA 11 anos • Rio Branco – AC
- JUSLIE EVILIN LINS PEDROSA 11 anos • Francisco Morato – SP
- LUCAS DE ANDRADE E SILVA SABÓ 10 anos • São Paulo – SP
- MARIANA GONÇALVES MOTA 11 anos • Patos de Minas – MG
- PAULA YUMI NAGUMO 10 anos • Embu Guaçu – SP
- PEDRO HENRIQUE XAVIER BUSON 10 anos • Brasília – DF
- VICTOR SIMÕES DORNELAS 10 anos • São Paulo – SP

Parabéns aos bruxos selecionados, que receberão em casa os DVDs com os três primeiros filmes da série:

- Harry Potter e a Pedra Filosofal
- Harry Potter e a Câmara Secreta
- Harry Potter e o Prisioneiro de Azkaban

Harry Potter

1 2 3 4

ANO NOVO, VIDA NOVA

Os personagens da TV anotaram suas promessas de ano novo, mas os papéis estão misturados. Tente descobrir quem fez cada lista.

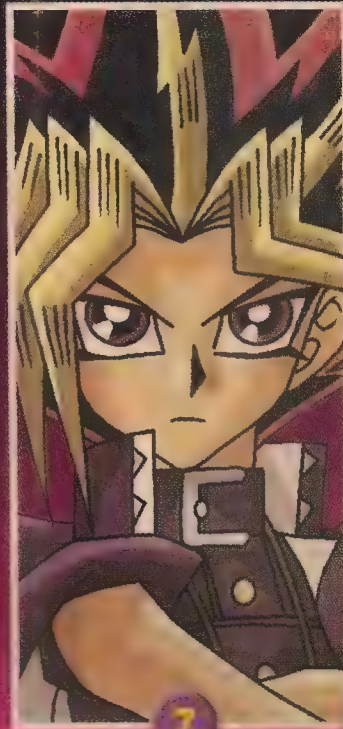
A — *Eu vou me associar à biblioteca e começar a ler para me tornar um cara ainda mais interessante. Mas também quero me exercitar muito na academia. Decidi mudar meu corte de cabelo e vou tentar falar menos sobre as minhas qualidades para não pensarem que eu sou convencido.*

B — *No próximo ano, vou dançar, dançar e dançar... E me divertir bastante, é claro. Quero fazer muitos passeios legais com minhas amigas, andar de bicicleta e brincar em casa. Vou me comportar e parar de mexer nas coisas dos outros. Quer dizer, pelo menos vou tentar...*

C — *Decidi que vou parar de reclamar em 2005. Nem eu agüento mais as minhas chatices. Quero ser promovido no trabalho e para isso tentarei manter o bom humor e não me irritar tanto com os colegas. E vou fazer minha matrícula em um curso de música.*

D — *Acho que ando muito desconfiado e por causa disso acabei me afastando um pouco dos meus melhores amigos. Vou ser menos explosivo e mais otimista. Sei que preciso estudar bastante, pois as coisas na escola vão ficar mais complicadas em 2005. Espero que eu arranje uma namorada bem legal.*

5

6

7

8

E

Em 2005, prometo ser paciente com os amigos e pensar nos outros. Desde que eles também pensem em mim, é claro. Vou tentar ouvir a opinião das pessoas antes de fazer as coisas e quero me matricular em um curso de canto para ser a melhor cantora da turma.

F

Vou tentar ser menos tímido. Quero me entrosar bem com a turma da escola e ouvir os conselhos de meus melhores amigos. E quero dedicar mais tempo ao meu avô e descobrir mais sobre sua história cheia de mistérios.

G

Preciso me esforçar para ser mais corajoso... Meu grande desafio para 2005 é desvendar um mistério primeiro do que todo mundo. E se sobrar um dinheirinho vou me matricular na academia e fazer musculação para ficar forte e não deixar nenhum monstro fugir.

H

Preciso ficar mais atenta aos pedidos de socorro. Para isso vou tentar não me distrair tanto com as borboletinhas e flores do jardim. Quero fazer muitas coisas legais com minha turma no próximo ano e vou procurar um curso de desenho.

AGORA É A SUA VEZ

Um novo ano vai começar e nessa época todo mundo faz planos e toma decisões. Que tal você organizar sua lista de resoluções do ano novo?

Pense no que fez de legal em 2004 e no que não foi tão bacana assim. Escreva uma lista do que você pode fazer para melhorar no próximo ano, tanto na escola como em casa, com sua família e seus amigos. Anote tudo em uma agenda ou folha e guarde-a muito bem. No final de 2005, pegue essa lista e confira para saber o que conseguiu realizar. E aí já faça uma nova lista, com novas promessas e planos.

Respostas: 1G, 2D, 3B, 4A, 5C, 6H, 7F e 8E.

PASSATEMPO

FELIZ 2005!

Cadê?

Chegou a hora de desejar feliz ano novo para todos os povos do mundo e de procurar as figuras em destaque.

Resposta na página 42.

VEM AÍ 12

SORTE PRO ANO TODO!

Ninguém sabe se as simpatias funcionam, mas não custa tentar. Entre no clima e comece 2005 com o pé direito!

Preferi trazer meu pedido...

Saia pulando

Se estiver na praia, pule sete ondas no raso e faça sete pedidos. Quando terminar, saia andando de costas, devagar, e só vire de costas para o mar quando sair da água. Quem estiver longe da praia pode atrair a sorte pulando com o pé direito sete vezes enquanto faz os pedidos.

Comidas da sorte

À meia-noite, fique em pé numa cadeira e coma uma colher de lentilhas cozidas pensando em coisas legais para 2005. Se preferir, devore 12 uvas e faça um pedido para cada mês do ano. E, para não faltar dinheiro, coma romã no dia 31 e guarde sete sementes na carteira.

Ela já passou do 12...

Ela não sabe fazer contas...

Quero uma boneca...

...um sapato rosa...

...um urso de pelúcia...

Neve de brincadeira

Jogar pipocas para cima na virada do ano é a dica para quem quer felicidade em 2005. Mas antes é bom pedir a autorização de seus pais, para não levar a primeira bronca do ano por causa da sujeira...

Escolha a cor

O que ela quer?

Tudo!

Usar roupa nova é uma tradição mundial. Branco traz paz, amarelo atrai dinheiro, verde é para ter saúde. Os meninos podem seguir um costume de Portugal e vestir uma cueca azul para ter sorte!

Recado no céu

Os chineses acreditam que as pipas podem levar recados aos deuses. No dia 31, faça uma pipa e diga várias vezes o que você quer que aconteça no novo ano. Ao empiná-la, no dia 1° de janeiro, pense em seu pedido.

CRIS EICH & JEAN CLAUDE

Natureza amiga

Muita gente acha que colocar folhas de arruda no bolso ou dentro do sapato à meia-noite traz boa sorte no ano todo. Você também pode presentear os amigos com uma folha de louro seca, que deve ficar na carteira o ano inteiro.

Assim eu me garanto!

DINOMANIA

IGUANO

Um dos primeiros bichos a receber o nome de dinossauro foi o iguanodonte. É que, no século 19, estudando os fósseis desse e de outros animais pré-históricos, pela primeira vez os pesquisadores concluíram que a Terra tinha sido habitada por um grupo muito especial de répteis: os dinossauros.

Os cientistas juntaram os ossos que encontraram e fizeram os primeiros esqueletos e desenhos de iguanodonte. Como não tinham muita informação naquela época, essas primeiras figuras não eram precisas. Porém, com o passar do tempo, os paleontólogos foram descobrindo mais sobre a estrutura física e o modo de vida dessa espécie.

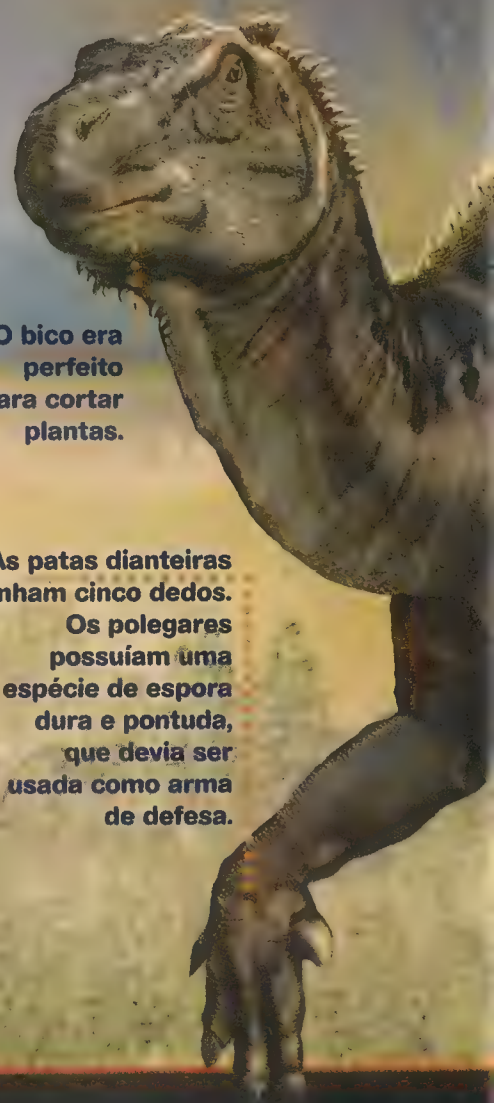
O iguanodonte tinha a cabeça larga e um bico afiado, com saliências irregulares nas bordas.

Ele foi um dos primeiros dinos com capacidade de mastigar e possuía mais ou menos 100 dentes. Eles chamaram tanta atenção que acabaram dando nome ao bicho. *Iguanodon* significa algo como dentes de iguana.

O bichão andava sobre as quatro patas, mas quando precisava correr se equilibrava apenas sobre as traseiras e atingia 20 quilômetros por hora. Para calcular essa velocidade, os cientistas estudam o tamanho das pernas, o peso do animal e as trilhas deixadas por ele.

Os iguanodontes andavam em bandos e suas pegadas já foram encontradas no mundo todo, menos na Antártica.

O bico era perfeito para cortar plantas.

As patas dianteiras tinham cinco dedos. Os polegares possuíam uma espécie de espora dura e pontuda, que devia ser usada como arma de defesa.

SÉRIE FÓSSIL

Escave as oito peças que formam o iguanodonte e siga o passo-a-passo para montar esse dino.

1

2

DONTE

A cauda forte era dura e achatada e podia ser usada nas lutas contra predadores.

CONSULTORIA:
IDEVAL SOUZA COSTA
(geólogo do Museu de Geociências da USP).

DinoFicha

Nome científico ▸ *Iguanodon mantelli.*
Tamanho ▸ cerca de 9 metros de comprimento e 5 metros de altura.
Alimentação ▸ herbívora. Comia coníferas e plantas chamadas ginkgoáceas.
Quando viveu ▸ durante o período Cretáceo, entre 140 e 99 milhões de anos atrás.
Onde viveu ▸ Inglaterra, Bélgica, Alemanha, norte da África e Estados Unidos.

ILUSTRAÇÃO: ALEXANDRE JUBRAN

As pernas traseiras eram bem maiores do que as dianteiras.

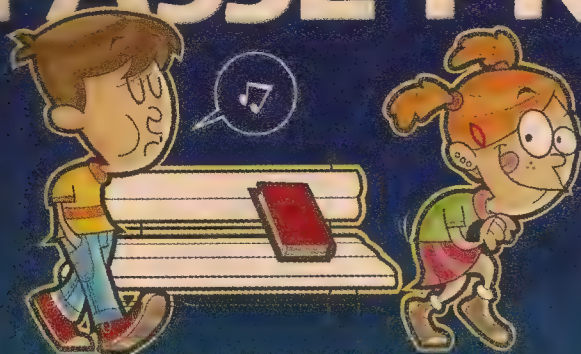
3

4

5

FIQUE LIGADO

Veja algumas dicas divertidas para criar correntes de boas idéias.

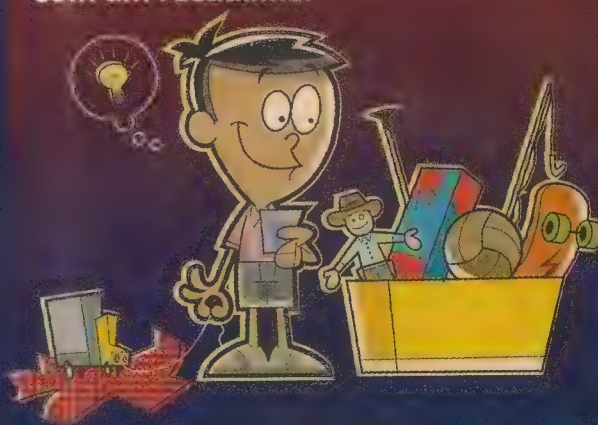
PASSE PRA FRENTE

REDE DE HISTÓRIAS

Escolha um livro para dar de presente a um desconhecido. A idéia é deixar o livro no banco de uma praça ou shopping, com uma dedicatória. Escreva contando o que acha legal na história e indicando que a pessoa que pegar o livro pode seguir a corrente e escolher um livro na casa dela para presentear uma outra pessoa, deixando a mesma mensagem.

BRINCADEIRA PARA TODOS

Pegue um brinquedo, embrulhe-o e deixe o pacote para alguém encontrar. Faça um cartão explicando a brincadeira e sugerindo a quem encontrar o presente que continue o jogo, embrulhando outro brinquedo e deixando para um desconhecido, com um recadinho.

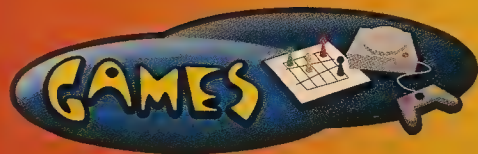
BRUNO DRUMMOND

HA! HA! HA! HA! HA!

PRAIA LIMPA

Ninguém gosta de sujeira na praia, mas sempre tem gente distraída que joga papel no chão. É claro que você leva um saquinho para recolher seu lixo. Mas que tal ter alguns de reserva? Quando encontrar um amigo na praia, dê dois saquinhos para ele. Sugira que ele fique com um e entregue o outro para um colega. No dia seguinte, os dois podem espalhar a corrente. Assim, a praia fica limpinha.

MUITAS RISADAS

Já reparou que, quando ouvimos uma piada, logo tentamos lembrar de outra? Aproveite e faça uma corrente do riso. Ao ouvir uma piada, conte outra a alguém e diga para essa pessoa fazer o mesmo. Vale até uma corrente pela internet, acrescentando uma piada nova em cada e-mail e enviando aos amigos.

GAMES

Entre para esta família e vire um super-herói no Game Boy Advance.

SEJA INCRÍVEL

Comece a se exercitar para usar seus poderes. No jogo Os Incríveis, você pode controlar todos os personagens da história exibida nos cinemas.

São quatro fases e 39 estágios em cenários bem variados, cidades cheias de vilões e florestas infestadas de robôs.

Para combater o mal, você fica forte como o Sr. Incrível, que dá barrigadas para derrubar os adversários. E conta com a elasticidade de Helena para acertar os bandidos à distância. Além disso, pode se tornar invisível como Violeta e resolver tudo em velocidade máxima, como o Flecha.

Junte sua agilidade e inteligência com as forças desses heróis e divirta-se derrotando o vilão Síndrome, que vive criando bugigangas para tentar dominar o planeta.

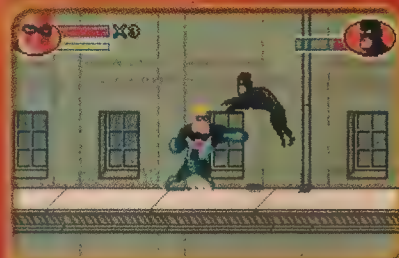
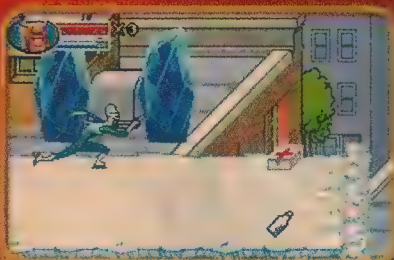
TRUQUES

Para pular algumas fases, digite os códigos a seguir na tela de passwords:

94HR
Fase 2-1-1

MNW9
Fase 3-1-1

?!JT
Fase 4-1-1

Fique de olho nas dicas que surgem na tela e aprenda movimentos.

Corra e aperte soco para o Sr. Incrível empurrar o inimigo.

Escolha o item que vai pegar e aperte o botão A para não cair.

Use sua habilidade de Senhora Incrível para alcançar pontos distantes.

Desvie dos objetos no mar para não perder muita energia.

IMAGENS: DIVULGAÇÃO

TÚNEL DO TEMPO

HISTÓRIA EMBRAAHLADA*

Sabia que no mundo inteiro se jogam cartas? Descubra tudo sobre o baralho, uma das diversões mais antigas que existem.

Texto
CLÁUDIO FRAGATA
Design
MARCIO CAPARICA

O nome da carta ás, aquela que tem uma letra A, vem do latim e quer dizer um só, único. Ela é a primeira carta de cada naipe e em muitos jogos é a mais valiosa. É por isso que, quando alguém é o melhor no que faz, a gente diz que ela é um ás.

As cartas dos antigos baralhos árabes tinham símbolos que representavam pessoas, situações do dia-a-dia e características humanas. Uma das cartas mais importantes era a do Louco, que não tinha número e acabou dando origem ao atual curinga.

MUITO ANTIGAS

Os primeiros baralhos chegaram à Europa por volta do ano 1300, levados pelos árabes. Eles usavam um baralho de 22 cartas que servia tanto para jogar como para consultas mágicas e era chamado de tarot. Como os árabes viajavam muito, não se sabe ao certo de onde eles trouxeram esse jogo.

Ninguém sabe quando e como surgiu o primeiro baralho. Uns dizem que os chineses já usavam cartas desde o ano de 969 para prever o futuro. Outros acham que ele foi inventado para agradar a namorada de um imperador chinês. Há até quem diga que o baralho foi uma invenção dos egípcios na Antiguidade.

PRA JOGAR SOZINHO

Já foram inventados mais de 350 jogos de baralho para brincar sozinho. Eles são conhecidos como paciência e até os esquimós costumam se divertir com esse tipo de brincadeira.

*embaralhada

VOCÊ SABIA QUE...

- As cartas de certos baralhos antigos eram desenhadas uma a uma e decoradas com figuras de guerreiros e deuses como obras de arte?
- No século 14, os árabes levaram para a Itália um jogo chamado *naib*, que em hebreu quer dizer feitiçaria? Pode vir daí a palavra naipe.
- No Japão, há um jogo que se chama *karuta*, uma palavra que pode ser derivada de carta em português?
- Navegadores portugueses levaram o baralho para vários lugares do mundo?
- Na Índia, havia cartas redondas?
- Os índios americanos faziam cartas de couro?

ILUSTRAÇÕES: JEAN GALVÃO

QUATRO PODERES

O baralho atual tem 52 cartas e recebeu influência de vários povos, principalmente dos espanhóis, que criaram as figuras que aparecem nos cantos das cartas. Seus baralhos tinham uma espada, que simbolizava o poder dos guerreiros, moedas de ouro, que indicavam o dinheiro, bastões de pau, símbolo do povo, e taças chamadas de copas, ligadas à religião.

As figuras do rei, da rainha e do valete surgiram na Inglaterra para homenagear os soberanos do país. É por isso que elas são simbolizadas pelas letras K, Q e J. É que em inglês rei é *king*, rainha é *queen* e valete é *jack*. Também foram os ingleses que bolaram as cartas com as figuras cortadas ao meio, uma de cabeça para cima e a outra para baixo.

DESENHOS FÁCEIS

No século 15, os jogos de cartas tornaram-se cada vez mais populares na Europa. Para facilitar a tarefa de copiar as cartas e fazer muitos baralhos iguais, os franceses simplificaram os desenhos e criaram modelos parecidos com os que a gente conhece hoje, com figuras de trevos, corações, pontas de lança e quadrados.

Foram os portugueses que escolheram os nomes que usamos para os símbolos das cartas. O trevo passou a ser chamado de paus, a ponta da lança tornou-se espadas e o coração é chamado de copas, seguindo a tradição espanhola. Eles mudaram o símbolo de ouros que virou um losango, pois os diamantes eram cortados nesse formato antigamente.

Uma das rainhas mais famosas do mundo é personagem do livro Alice no País das Maravilhas. A Rainha de Copas é uma carta e seus súditos também. Mal-humorada e maluca, ela vive aos berros, dando ordens sem sentido.

CONSULTORIA: GIANCARLO KIND SCHMID (tarólogo e editor do Guia de Tarot Sobresites).

PARA BRINCAR

CARTAS NA MESA

Aí vão algumas dicas de jogos para você se divertir com a turma.

Rouba monte

Você vai precisar de:

- 2 baralhos

Participantes a partir de 2

1. Cada participante recebe seis cartas. Outras seis são colocadas na mesa, viradas para cima. O resto das cartas fica em um monte ao lado. Quando as cartas da mesa ou as dos jogadores acabam, é feita mais uma distribuição.
2. O primeiro jogador olha a mesa e vê se tem alguma carta do mesmo valor (os naipes não contam). Se tiver, pega a carta da mesa e junta à sua formando um monte. Se não tiver, joga uma carta na mesa. O segundo jogador faz a mesma coisa. Se alguém tiver uma carta igual à primeira do monte de outro jogador, pode roubá-lo.
3. Quando acabarem todas as cartas dos jogadores, a brincadeira termina. Quem tiver o maior monte vence.

Alguém duvida?

Você vai precisar de:

- 2 baralhos

Participantes a partir de 3

1. Distribuam as cartas. O primeiro a jogar coloca na mesa, no máximo, três cartas viradas para baixo e diz: *São três ases* ou *É um rei*, por exemplo, mas isso não precisa ser verdade, pois o objetivo do jogo é se livrar das cartas.
2. O jogo segue com o próximo fazendo a mesma coisa até que alguém grite "Duvido!". Aí quem colocou as cartas na mesa tem de mostrá-las. Se realmente tem as cartas que anunciou, quem duvidou fica com todas as cartas da mesa. Se for mentira, o mentiroso é que fica com o monte. Ganha quem terminar as cartas primeiro.

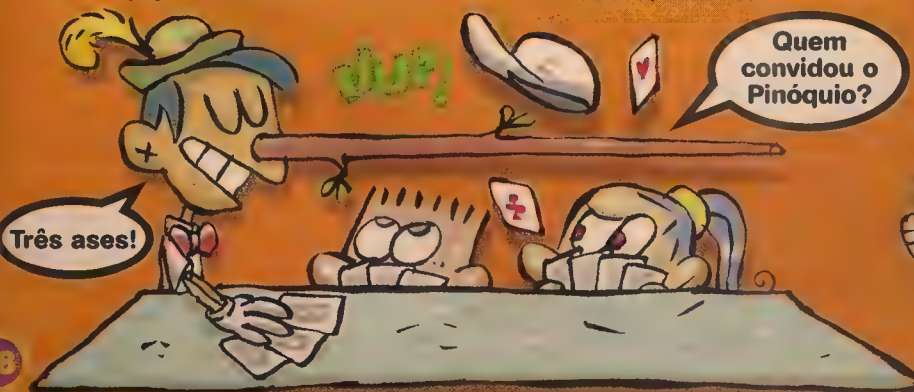
Bate-mão

Você vai precisar de:

- 1 baralho

Participantes de 2 a 6

1. Todas as cartas são distribuídas entre os participantes. Os jogadores ficam em círculo e cada um vai colocando uma carta na mesa. Enquanto isso, todos falam juntos a seqüência de cartas, ou seja, **ás, dois, três, quatro, cinco, seis, sete, oito, nove, dez, valete, dama e rei**. Assim, enquanto o primeiro jogador põe uma carta na mesa, todos dizem "ás". Na vez do segundo, a turma fala "dois" e assim por diante.
2. Quando a carta jogada na mesa for igual à que todos estão falando, os participantes devem bater nela. Quem bater por último pega todas as cartas da mesa e o jogo segue. Ganha o primeiro que ficar sem cartas.

JEAN GALVÃO

MÃO NA MASSA

Uma de azeitona

Duas de presunto!

Também quero!!!

FAÇA JÁ O SEU PEDIDO

Chame a turma para provar batatas especiais.

Você vai precisar de:

- 4 batatas médias
- papel-toalha
- papel-alumínio
- azeitona, salame, queijo e presunto
- requeijão

1 Lave bem as batatas e fure-as de todos os lados com um garfo. Forre o prato do microondas com três folhas de papel-toalha e distribua as batatas de modo que elas não se encostem. Ligue o forno na potência alta por 4 minutos.

2 Peça a um adulto que vire as batatas e ligue o forno por mais 4 minutos.

3 Peça a seu ajudante que retire as batatas do forno com luvas térmicas e que embrulhe uma a uma no papel-alumínio. Deixe-as descansando por 15 minutos.

4 Desembrulhe-as com cuidado e faça cortes na parte de cima. Coloque um pouco de requeijão em cada uma e complete com outros recheios.

MARCIO

ALI

DICA
Recorte alguns papéis e faça bandeirinhas com o nome de seus amigos. Prenda nas batatas com um palito de dente.

FOTO: LEO FELTRAN

DISNEY

LILO & STITCH

SHOW CANINO

NÃO É JUSTO. EU NUNCA VENÇO NADA!

QUERIA SABER COMO É GANHAR ALGUMA COISA UMA VEZ NA VIDA!

OOOOOH!

AH, AH, AH, AH!

NA PRÓXIMA VEZ, EU...

EI! O QUE É ISSO?

UAU! UM SHOW CANINO!

HOJE

SHOW CANINO

ESPERE SÓ ATÉ EU CONTAR PRO STITCH!

LOGO DEPOIS...

AÍ ESTÁ VOCÊ!

HÃ?

AONDE A GENTE VAI?

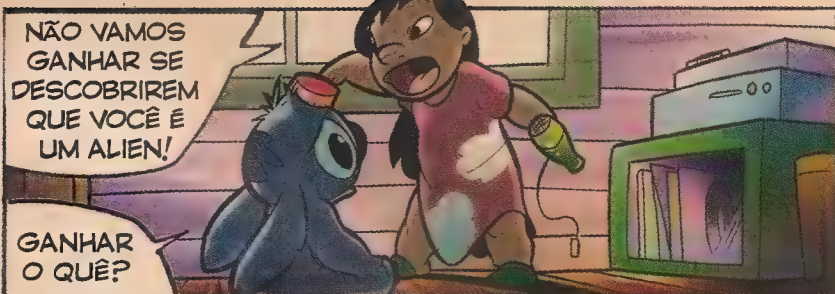
PREPARAR VOCÊ PRO SHOW CANINO!

O QUE É UM SHOW CAN...

PARE DE RECLAMAR, BEBEZÃO!

PUÁÁÁ!

PROMETA QUE VAI SER BONZINHO HOJE!

MAS, MAS...

NÃO VAMOS GANHAR SE DESCOBRIREM QUE VOCÊ É UM ALIEN!

GANHAR O QUÊ?

O SHOW CANINO, BOBINHO! VENHA!

HÃ?

ENTÃO...

OH! O QUE TEMOS AQUI?

AÍ VÊM OS JUÍZES! FINJA QUE VOCÊ É UM CACHORRO, TÁ?

GRR!

EU ME CHAMO LILO E ESTE É O MEU CÃO, STITCH!

MEIO ESQUISITO, HEIN?

GRRR!

HUM...

GRAURR!

CRUZES!

IRC!

STITCH, NÃO!

E ASSIM...
VAMOS VER OS PONTOS!
QUE DECEPÇÃO!
VIU SÓ? VOCÊ ESTRAGOU TUDO!
ME P
FIFI 8
LULU 9
STITCH 1
RUFUS
NAPOLEÃO
É MELHOR A GENTE IR EMBORA, STITCH!
GLUP!
QUANDO OS JUÍZES VIRAM AS COSTAS...
BEM, TEMOS O VENCEDOR.
IIAAU!
AARGH!
VENHA, STITCH!
E O CAMPEÃO É...
EI! CADÊ TODO MUNDO?
O QUE FAREMOS AGORA?
VOCÊ GANHOU O PRIMEIRO, O SEGUNDO E O TERCEIRO LUGAR! PARABÉNS, STITCH!
VOCÊ É O MELHOR CÃOZINHO DO MUNDO!
HUMPF!
FIM

Disney · PIXAR

PROCURANDO NEMO

NO ESCURO!

PEGA ESSA, NEMO!

FOI MUITO...

...ALTO!

EI! O QUE É ISSO?

NÃO SEI, MAS A GENTE VAI TER DE DESCOBRIR.

NÃO SEI SE DEVEMOS IR ALI, TAD.

E TEM OUTRO JEITO DE RECUPERAR A NOSSA CONCHA?

A GENTE PODE ACHAR OUTRA!

NÃO ME DIGA QUE ESTÁ COM MEDO DO ESCURO!

TEM ALGUÉM AÍ?

PEARL! O QUE ESTÁ FAZENDO AQUI?

TEM UM TUBARÃO ATRÁS DE MIM!

T-TUBARÃO? E POR QUE A NUVEM ESCURA?

É QUE EU SOLTO TINTA QUANDO FICO ASSUSTADA!

MAS O QUE UM TUBARÃO FARIA AQUI?

AAARGH!
ELE COMERIA A GENTE!
HÃ? SEM CHANCE! EU NÃO COMO AMIGOS. E PEIXES SÃO AMIGOS!
PUXA! O NEMO É TÃO CORAJOSO!
BRUCE? É VOCÊ?
O BRUCE IA ME LEVAR PRA UM PASSEIO! VOCÊS QUEREM VIR?
CLARO, DORY! EU NÃO TINHA VISTO VOCÊ!
VOCÊS CONHECEM ESSE TUBARÃO?
PODE CRER!
O BRUCE É UM AMIGÃO... EU ACHO! PRA FALAR A VERDADE, NÃO ME LEMBRO DIREITO...
ESTA CARONA TÁ ÓTIMA!
NEM ACREDITO QUE EU ESTAVA COM MEDO! VOCÊ TEM AMIGOS MUITO LEGAIS, NEMO!
TENHO MESMO!
FIM

GORILA GORILA

GORILA GORILA

LAGARTO LAGARTO

POR ART BALTAZAR

BATATAS

AÇÚCAR

OBA! EU ADORO COMPRAR COMIDA!

HUM... O QUE MAIS TEM NA LISTA?

Pipoca
Banana
Leite
Ovos
Macarrão
Molho

VOCÊ PEGA O MACARRÃO!

VOU BUSCAR O MOLHO!

FRUTAS

MOLHO DE TOMATE

CLANG!

MOLHO DE TOMATE

ZIP!

CRÁS!

MOLHO DE TOMATE

BRUUM!

CROOC!

CREEC!

MOLHO DE TOMATE

OH, NÃO! O LAGARTO LAGARTO ESTÁ DESTRUINDO O MERCADO!

VAMOS LÁ PRA FORA!

PUMBA!

SOC!

UI... TRAGAM UM FAXINEIRO PRO CORREDOR SETE!

FIM

PASSATEMPO

JOGO DOS SETE ERROS

Resposta na página 42.

Participe mandando a sua piada para:

Av. das Nações Unidas, 7221

São Paulo – SP

CEP 05425-902

Entre em contato com a gente:

Atendimento ao leitor

Tel.: (11) 3037-4447

(de 2ª a 6ª, das 10 h às 12 h e das 14 h às 16 h)

Fax: (11) 3037-4468

E-mail

recreio.abril@atleitor.com.br

Na internet

Site

www.recreionline.com.br

E-mail

recreionline@abril.com.br

Piadinhas

O pai e o filho se despedem rapidamente. Qual é o nome do filme?

Tchau, pai. Tchau, filho (Tal pai, tal filho).

Julius Emílio, 11 anos
São Paulo – SP

Por que não é bom guardar o quibe no freezer?

Porque lá dentro ele "esfiha" (esfria).

Qual é a parte do carro que se originou no antigo Egito?

Os "faraóis".

Daniel Teruya
Por e-mail

O que tem no poço, mas não é água?

A cedilha.

Vivi, 9 anos
Por e-mail

O que a ostra falou para o garçom que a atendeu mal?

– Não venho ostra vez aqui.

Diogo B. Teixeira, 10 anos
São Paulo – SP

O que duas galinhas dizem quando vão fazer café?

– Pó pô pó?

– Pó pô!

Leonardo Castro, 9 anos
Salvador – BA

O que, quanto mais cozinha, mais duro fica?

O ovo.

Júlia Maria Felipe, 9 anos
Por e-mail

O que no mar o vento ajuda e em casa o vento apaga?

Vela.

Caio Gonçalves, 10 anos
Santos – SP

EDITORA Abril

Fundador: VICTOR CIVITA (1907 - 1990)

Editor: Roberto Civita

Conselho Editorial: Roberto Civita (Presidente), Thomaz Souto Corrêa (Vice-Presidente), Jose Roberto Guzzo, Maurizio Mauro

Presidente Executivo: Maurizio Mauro

Diretor Secretário Editorial e de Relações Institucionais: Sidnei Basile

Vice-Presidente Comercial: Deborah Wright

Diretora Corporativa de Publicidade: Thais Chede Soares B. Barreto

Diretor-Geral: Jairo Mendes Leal

Diretor Superintendente: Laurentino Gomes

RECREIO

Diretora de Redação: Gisleine Carvalho

Diretora de Arte: Maria do Carmo Tyla

Editora Especial: Mônica Pina

Editores: Cláudio Fragata e Cristiane Yamazato

Repórteres: Julia Moióli e Roberta Viganó

Estagiária: Noêmia Lopes (texto)

Designers: Alice Fares Ferreira, Andrea Naliato e Marcio Caparica

Atendimento ao Leitor: Karin Bernardo

Coordenadora Administrativa: Cristiane Pereira

Consultoras Pedagógicas: Lídia Izecson de Carvalho e Marta Wolak Grosbaun

Colaboraram nesta edição: Anderson Faria e Elisabete Nagahama (arte), Nelson Alves Jr. (texto) e Eduardo Perácio (revisão)

www.recreionline.com.br

Apoio Editorial Beatriz de Cássia Mendes, Carlos Grassetti **Serviços Editoriais:** Wagner Barreira **Depto. de Documentação e Abril Press:** Grace de Souza

PUBLICIDADE Diretor de Publicidade: Eduardo Leite **Gerente de Publicidade:** Renato Resston **Executivos de Negócios:** Analucia Bertola e João Eduardo Dias **Diretor de Publicidade Regional:** Jacques Baisi Ricardo **Representante:** Rogério Ponce de Leon (RJ) **NÚCLEO ABRIL DE PUBLICIDADE Diretor:** Pedro Codognotto **Gerentes de Vendas:** Claudia Prado, Fernando Sabadin **MARKETING DE CIRCULAÇÃO Diretor de Marketing:** André Felipe D'Amato **Gerente de Produto:** Priscila Pezato **Consultor de Negócios:** Tiago Afonso **MARKETING PUBLICITÁRIO Gerente de Marketing Publicitário:** Elaine Komatsu **Assistente de Marketing Publicitário:** Sylvia Mazza **PLANEJAMENTO E PROCESSOS** Cheng Ge Chuan e Sandra Laham **Coordenador de Projetos:** Renato Cagno **Assistente de Produto** Eduardo Leite Scutellaro **ASSINATURAS Diretora de Operações de Atendimento ao Consumidor:** Ana Dávolos **Diretor de Vendas:** Fernando Costa

Em São Paulo. Redação e Correspondência: Av. das Nações Unidas, 7221, 8º andar, Pinheiros, 3037-5396 **Publicidade:** (11) 3037-5000 **Classificados:** 0800-132066, Grande São Paulo 3037-2700 **Escritórios e Representantes de Publicidade no Brasil: Belo Horizonte-MG** – nho, 147 - Sala 303, Bairro Savassi, CEP 30112-000, tel. (31) 3282- **Blumenau-SC** – R. Florianópolis, 279, Bairro da Velha, CEP 89036- Ltda., tel.: (47) 329-3820, fax: (47) 329-6191 **Brasília-DF** – Center, 14º A, sala 1408, CEP 70710-902, tels.: (61) 315-7554 **Campinas-SP** – R. Conceição, 233, 26º andar, cj. 2613/2614, CEP Representações Ltda., telefax: (19) 3233-7175 **Cuiabá-MT** – R. Morada da Serra, CEP 78055-530, Fênix Propaganda Ltda., telefax **Curitiba-PR** – Av. Cândido de Abreu, 776, 6º andar, sls. 601/602, Centro Cívico, 250-8000/30/40/50/80, fax: (41) 252-7110 **Florianópolis-SC** – R. 610, sl. 301, CEP 88062-060, Comercial Via Lagoa, Lagoa da Conceição, fax: (48) 232-1782 **Fortaleza-CE** – Av. Desembargador Moreira, CEP 60170-002, Midiasolution Representações e Negócios em Meios de 85, 264-3939 **Goiânia-GO** – R. 10, nº 250, Loja 2, Setor Oeste, CEP Representações Ltda., tels.: (62)215-3274/3309, telefax: (62) 215-5158 **Joinville-SC** – Francisca, 260, Conj. 1408, Centro, CEP 89201-250, Via Mídia Projetos Ltda., telefax: (47) 433-2725 **Londrina-PR** – R. Adalcimar Regina das Americas, CEP 86076-100, Press Representações e Publicidade, telefax ramal24 **Manaus-AM** Av. Joaquim Nabuco, 2074, loja 2, Centro, CEP Comunicações, telefax: (92) 233-1892/231-1938 **Porto Alegre-RS** – Av. 702, Petrópolis, CEP 90480-004, tel.: (51) 3327-2850, fax: (51) 3227- **Recife-PE** – R. Ernesto de Paula Santos, 187, sl. 1201, Boa Viagem, CEP 51021-330, dade Ltda., telefax: (81) 3327-1597 **Ribeirão Preto-SP** – R. João Penteado, Intermídia Repres. e Publ. S/C Ltda., tel.: (16) 635-9630, telefax: (16) 635- **Rio de Janeiro-RJ** – Praia de Botafogo, 501, 1º andar, Botafogo, Centro Empresarial, telefax: (21) 2513-2348 **Salvador-BA** – Av. Tancredo Neves, 805, sl. Empresarial, Pituba, CEP 41820-021, AGMN Consultoria Public. e Representação, 341-4992/4996/1765 **Vitória-ES** – Av. Rio Branco, 304, 2º andar, loja 42, CEP 29055-916, DU'Arte Propaganda e Marketing Ltda., telefax: (27) 3325-3329.

PUBLICAÇÕES DA EDITORA ABRIL Veja: Veja, Veja São Paulo, Veja Rio, Vejas Regionais **Negócios:** Exame, Você S/A **Jovem:** Almanaque Abril, Disney, Guia do Estudante, Pica-Pau, Simpsons, Spawn, Witch, Capricho, Playboy **Estilo:** Claudia, Elle, Estilo de Vida, Manequim, Manequim Noiva, Nova **Turismo e Tecnologia:** Aventuras na História, Guia Quatro Rodas, Info, Mundo Estranho, National Geographic, Placar, Quatro Rodas, Revista das Religiões, Superinteressante, Viagem e Turismo, Vip **Casa e Bem-Estar:** Arquitetura e Construção, Boa Forma, Bons Fluidos, Casa Claudia, Claudia Cozinha, Saúde!, Vida Simples **Alto Consumo:** Ana Maria, Contigo!, Faça e Venda, Minha Novela, Tititi, Viva Mais! **Fundação Victor Civita:** Nova Escola

RECREIO (ISSN 1517-7467), ano 5, nº 251, é uma publicação semanal da Editora Abril S.A. **Assinatura:** Sua satisfação é a sua garantia. Você pode interromper a assinatura a qualquer momento, sem sofrer nenhum ônus. Mediante sua solicitação você terá direito à devolução do valor correspondente aos exemplares a receber, devidamente corrigido de acordo com o índice oficial aplicável. **Edições anteriores:** Venda exclusiva em bancas, pelo preço da última edição em banca. Solicite ao seu jornaleiro. Distribuída em todo o país pela Dinap S.A. Distribuidora Nacional de Publicações, São Paulo. **RECREIO** não admite publicidade redacional. Código DINAP - **12788/1**.

Serviço ao Assinante: Grande São Paulo: 5087-2112, Demais localidades: 0800-704-2112. www.abrilsac.com

Para assinar: Grande São Paulo: 3347-2121, Demais localidades: 0800-701-2828. www.assineabril.com.br

Av. Nações Unidas, 7221 - 6º andar, CEP 05425-902 - Pinheiros - São Paulo - SP

IVC | FIPP | ANER www.aner.org.br

Abril

Presidente do Conselho de Administração: Roberto Civita

Presidente Executivo: Maurizio Mauro

Vice-Presidentes: Deborah Wright, Emílio Carazzai, José Wilson Armani Paschoal, Valter Pasquini

LABIRINTO

Início

O baile real já começou e a princesa ainda não está pronta. Ajude-a a encontrar a sua escova antes que o príncipe canse de esperar.

Resposta na página 42.

CORREIO @

ESCREVA PARA A GENTE:

Revista RECREIO
Av. das Nações Unidas, 7221
8º andar
São Paulo • SP
CEP 05425-902

E-mail:
recreio.abril@atleitor.com.br

Este é o desenho do André Luiz Cóbe Sena.
AÇU – RN

O Nicolas, de 8 anos, fez uma caixa para guardar a coleção CIRCOMIX.
SÃO PAULO – SP

Olá, galera! Escrevo para dizer que adoro os quadrinhos da RECREIO. Sempre leio a revista e cada vez aprendo mais coisas com ela. Parabéns, vocês são muito legais!

MATHEUS F. PINTO, 8 ANOS
SANTO ANDRÉ – SP

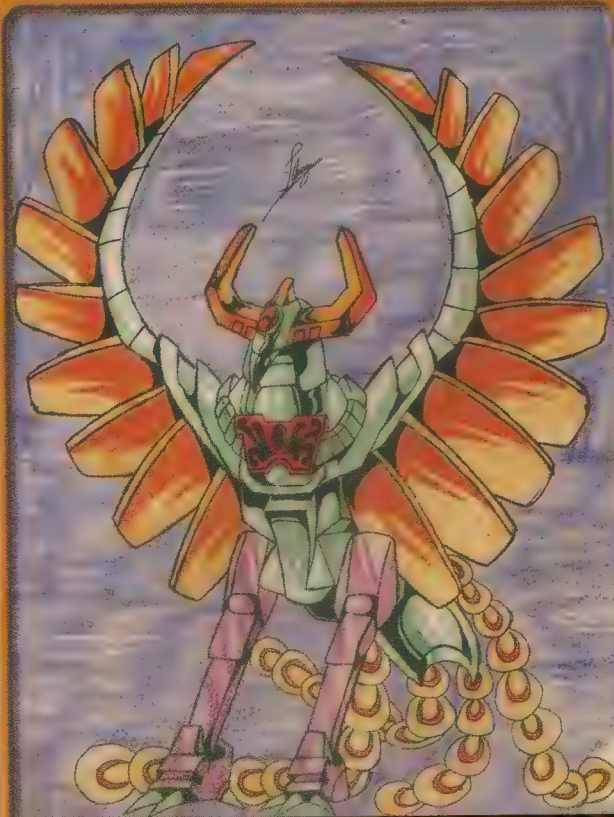
Olá, turma! Eu queria mais piadinhas na revista.

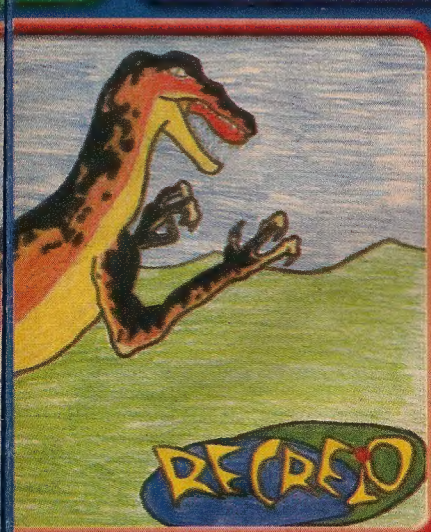
DANIEL CARLOS MACIEL
BLUMENAU – SC

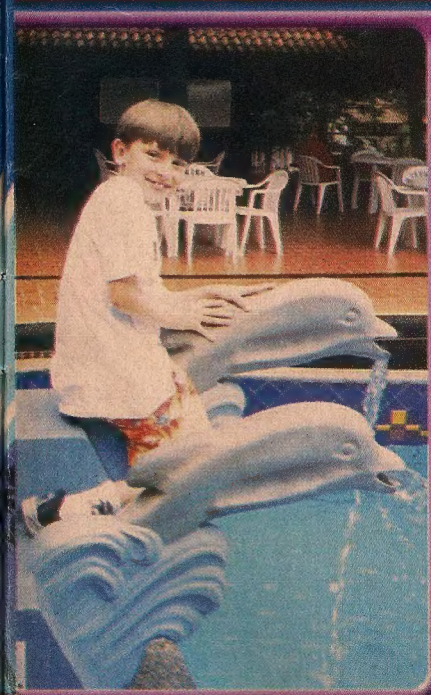
Olá! Queremos uma matéria sobre a Liga da Justiça.

PAULO SERGIO E DOUGLAS
NOVA FRIBURGO – RJ

O Thiago Barros de Oliveira quer saber mais sobre o crocodilo e a sucuri.

Este é o desenho que o Luiz Castro Filho, de 10 anos, mandou para a RECREIO.
SALVADOR – BA

Este é o Bruno Calazans, que se diverte com as dicas de games.
BRASÍLIA – DF

O Fellipe José Bezerra Silva caprichou no desenho do jogo Zelda.
MACEIÓ – AL

Sugiro uma matéria sobre cães com dicas de como cuidar deles.
JULIANA SILVA, 8 ANOS
BARBACENA – MG

O Nícolas Conrado está adorando as matérias sobre dinos.
NATAL – RN

O Gabriel George curtiu as férias em Termas de Jurema.
PAPANDUVA – SC

Nova mensagem

Para: recreio.abril@atleitor.com.br

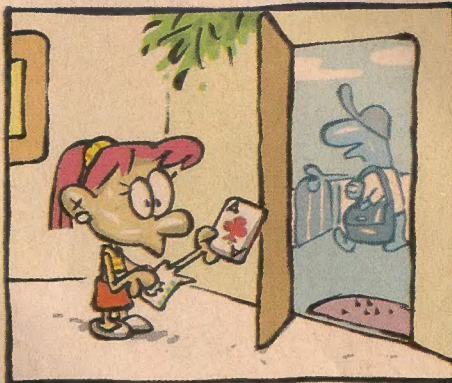
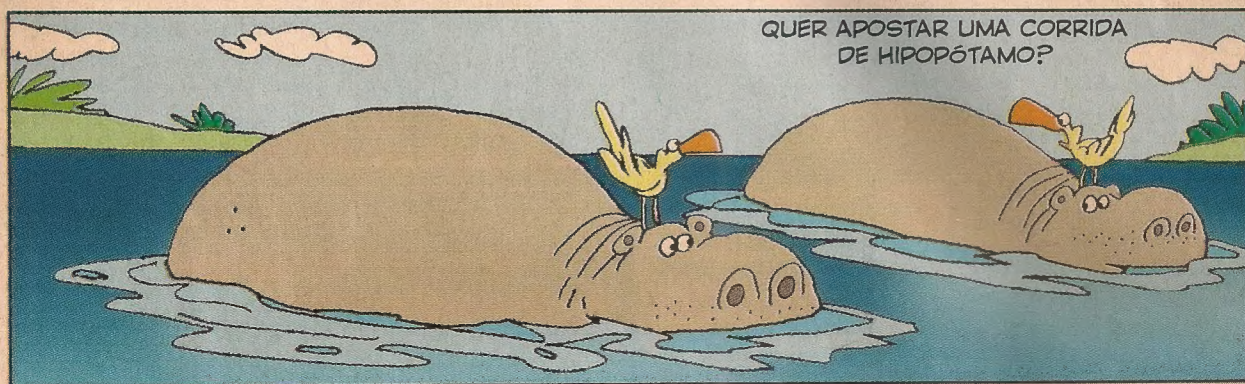
Olá, galera! Gostaria que vocês dessem mais dicas para o game Spyro.
Gabriel Capelli Antunes de Sousa
RIBEIRÃO PRETO – SP

Oi! Queria uma reportagem bem bacana sobre o desenho Três Espiãs Demais.
Gabriela, 8 anos

Olá, quero saber mais sobre guitarra e bateria, meus instrumentos favoritos.
Daniella

O Felipe C. Pellat, de 13 anos, pede uma reportagem sobre o Pantanal.
CAMPO GRANDE – MS

TIRINHAS!

Animatiras

por Jean Galvão

MANDEI UMA CARTA PRA LAVINHA!

O QUE TÁ ESCRITO?

"A".

"A"?

É!

Bichos

por Fred Wagner

QUER APOSTAR UMA CORRIDA DE HIPOPÓTAMO?

Mamãe Ganso

por Mike Peters

VAMOS, DÊ A PATA! DÊ A PATA AQUI!

PUXA, VOCÊ JÁ DEVIA TER APRENDIDO UM TRUQUE MELHOR!

SOLUÇÃO DOS PASSATEMPOS

Páginas 16 e 17

Página 37

Página 39

LABIRINTO